

PROGRAMMA

Strumenti e strategie per l'engagement degli studenti

Descrizione

Il corso intende offrire ai docenti strumenti e strategie per coinvolgere attivamente gli studenti nel processo di apprendimento attraverso la costruzione di una relazione efficace ed efficiente con i propri allievi, la promozione del loro benessere, l'autostima e la valorizzazione delle loro specificità, inclinazioni e talenti.

Attraverso strategie tipiche del coaching, i docenti potranno offrire agli studenti un supporto mirato e personalizzato per imparare a comunicare meglio, a identificare obiettivi, ad acquisire un efficace metodo di studio, a sviluppare competenze per superare le fragilità e affrontare le sfide di una realtà globale, complessa e in continua evoluzione.

Inoltre il percorso si concentrerà sulle modalità di scelta e utilizzo degli strumenti tecnologici per rendere le lezioni più interessanti e inclusive utilizzando più codici comunicativi per favorire la motivazione allo studio e sviluppare competenze orientative e trasversali strategiche per tutto l'arco della vita.

AREA DigCompEdu

- Pratiche di insegnamento e apprendimento
- Valorizzazione delle potenzialità degli studenti
- Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Programma

- Intelligenza emotiva e comunicazione efficace: consapevolezza, empatia e ascolto attivo
- Panoramica delle principali teorie motivazionali
- Tecniche di coaching: stabilire obiettivi, fornire feedback costruttivo, costruire fiducia.
- Gestione dello stress e delle emozioni
- Creazione di un ambiente di apprendimento stimolante
- Le dinamiche comportamentali attraverso la relazione e il linguaggio
- Aiutare gli studenti a sviluppare le competenze trasversali
- Riconoscere le interferenze (interne ed esterne) per liberare il potenziale
- Obiettivo SMART
- Protocollo RAS e IDEA
- Allenamento attraverso giochi di interazione: schede per formulare obiettivi e piano di azione
- Promuovere il lavoro di squadra e le competenze sociali attraverso il gioco.
- Il metodo di studio: dalle mappe concettuali alla gestione del tempo
- Metodi didattici basati sulla Gamification per aumentare la motivazione e l'engagement degli studenti
- Strumenti per creare contenuti digitali interattivi e coinvolgenti, per promuovere la condivisione, la collaborazione e la gestione delle lezioni e dei compiti, per la valutazione e l'autovalutazione.
-

Destinatari: docenti di Scuola di ogni ordine e grado

Livello di ingresso: A1. Novizio/Base/Conosce e utilizza in modo elementare

Durata: 25 ore

ESPERTO DE SIO RAFFAELE

TUTOR RUSSO FRANCESCA